取扱説明書

NUD-DMGJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂“64DD”専用ソフト『マリオアーティスト　ポリゴンスタジオ』をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

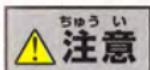
●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、いったんゲームを中止し5～10分の休憩をとってください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師と相談してください。

●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ離れて使用してください。

●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

NINTENDO 64 コントローラについて

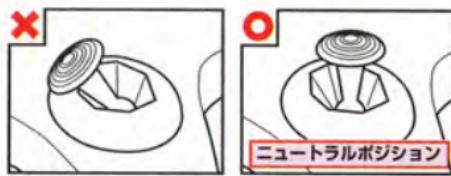
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

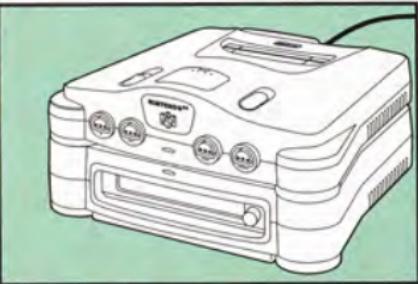
この時に、3Dスティックが傾いている場合(左側の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置(右側の図)に修正する場合、次の操作をしてください。
3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。
＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

64DDの接続について

このソフトを楽しむためには、64DD及びNINTENDO 64本体が必要です。NINTENDO 64本体の電源スイッチがOFFになっているのを確認して、64DDを接続してください。

※接続方法については、「64DD取扱説明書」をよくお読みください。

※『メモリー拡張パック』は一度NINTENDO 64本体にセットすれば、再び『ターミネータパック』と入れ替える必要はありません。メモリー拡張パックを必要としないカセットのソフトで遊ぶ場合でも、そのまま使用してください。むやみにメモリー拡張パックを抜き差しすると、故障の原因となります。

コントローラコネクタへの接続

このソフトは、コントローラと『NINTENDO 64マウス』のどちらでも操作することができます。本体前面のコントローラコネクタの好きな場所に接続してください。コントローラとマウスを用途によって使い分けたい場合は、図のように2つとも接続して好きな方を使うこともできます。

はじめに

【かんたんにつくる】モード ～モデルづくりの初級編～

【プロへのみち】モード

マリオアーティスト®
ポリゴンスタジオ® 遊びのツボ

いろんなブロックを組み合わせて3Dモデルをつくろう！

テレビの画面で、プラモデルをつくるように手軽に3Dモデルが組み立てられます。豊富な種類のブロックを組み合わせ、乗り物、動物、ロボット、へんてこオブジェ…、自由な発想で楽しい作品をつくりましょう。このようにブロックを組み合わせてつくったモデルを「ブロック作品」と呼びます。

ほしいブロックがないならば、自分でつくってしまえ！

あり合わせのブロックでは物足りなくなった上級者は、【モデラーロケット】モードで自分だけのブロックをつくりましょう。ポリゴン（P44）の点・線・面などを伸ばしたり、切ったりして加工する気分は、まさにCGデザイナーそのものです。できたブロックには自由に色をつけたり、スタンプを貼ったりすることもできます。ポリゴンを基本としてつくったモデルを「3D作品」と呼びます。

つくったモデルを動かしてみよう！

「つくったものを動かして遊ぶ」。これが『ポリゴンスタジオ』の開発コンセプトです。【じっけんワールド】（P39）やミニゲーム（P21）で、自分がつくったモデルが動く姿をお楽しみください。

モデルを飾るのにも芸術性が…！

つくったモデルはいろんな展示台や背景にセットして鑑賞することができます。カメラの角度を変えたり、ライトや環境の設定をして、モデルの“できばえ”にウットリ（またはガッカリ…？）。モデルを含めたこれらのセットも「ステージ作品」というひとつの作品タイプとしてセーブすることができます。

他の「マリオアーティスト」シリーズのディスクを使って…

つくった「3D作品」は『タレントスタジオ』のムービーに登場させることができます。また『ペイントスタジオ』でつくった「2D作品」を『ポリゴンスタジオ』のスタンプとして使うこともできます。さらに『コミュニケーション キット』を使えば、通信で作品をやりとりしたり、「3D作品」をペーパークラフト（P67）にしたり…と楽しさが広がります。

コントローラとマウスの使いかた

『ポリゴンスタジオ』は、コントローラとマウスのどちらでも操作することができます。この「取扱説明書」の内容は、コントローラで操作することを前提に書かれています。

コントローラを使う場合

※コントローラを使って操作する場合は、図のような握りかた(ライトポジション)をおすすめします。

スタートボタン

●【でる】または【EXIT】にカーソルが飛ぶ

Rトリガーボタン

●やりなおし

Cボタンユニット

●画面スクロールなど

Aボタン

ボタンを押す
- ●アイコンを決定する
- ●作品の各部を選択
- ●ページ送り

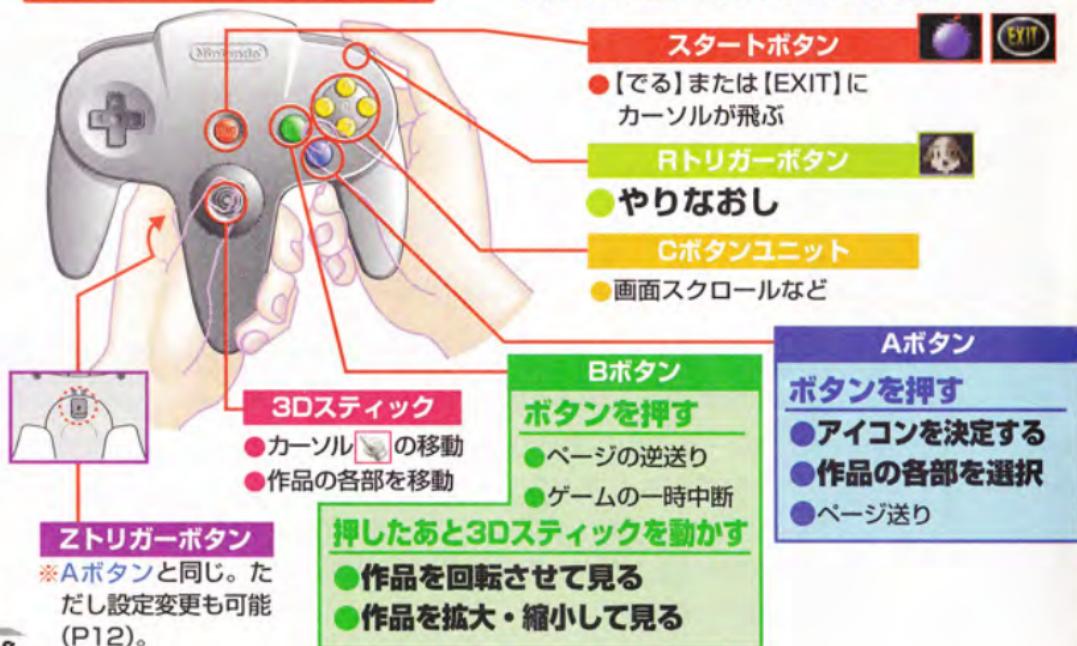
Bボタン

ボタンを押す
- ●ページの逆送り
- ●ゲームの一時中断

押したあと3Dスティックを動かす
- ●作品を回転させて見る
- ●作品を拡大・縮小して見る

3Dスティック
- ●カーソル の移動
- ●作品の各部を移動

Zトリガーボタン

※Aボタンと同じ。ただし設定変更も可能(P12)。

マウスを使う場合

左ボタン

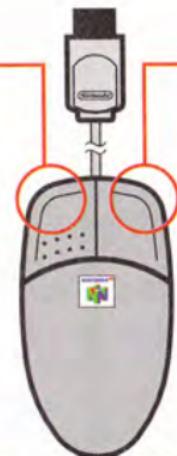
※コントローラのAボタンと同じ。

クリック(ボタンを押す)
- ●アイコンを決定する
- ●作品の各部を選択
- ●ページ送り

右ボタン

※コントローラのBボタンと同じ。

クリック(ボタンを押す)
- ●ページの逆送り
- ●ゲームの一時中断

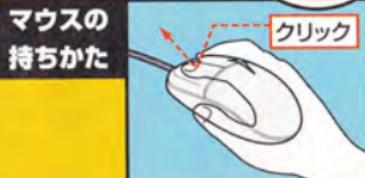
押したあとマウスを動かす
- ●作品を回転させて見る
- ●作品を拡大・縮小して見る

カーソルの移動

ボタンを押さずにマウスを机の上などで動かせば、カーソル が画面の上を移動する。

NINTENDO64 マウスについて

●マウスは右の図のように軽く持ちます。
●人差し指を左ボタンに置き、アイコンを選択するときなどにボタンを押します(この動作をクリックと呼びます)。

マウスの持ちかた

※ご使用の前には、必ず「NINTENDO 64 マウス」の取扱説明書をよくお読みください。

スタートする前に

ステップ1 『64DD』の取扱説明書をよく読み、NINTENDO 64と64DDを正しくセットします。

ステップ2 コントローラ、またはマウスをNINTENDO 64本体前面のコントローラコネクタに接続します。

ステップ3 NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れます。画面の指示にしたがい、『ポリゴンスタジオ』のディスクを64DDのディスク挿入口に正しく挿入します。

ステップ4 64DD本体前面のアクセスランプが点滅し、ソフトの読み込みが始まります。点滅が消えるまでお待ちください。

ステップ5 タイトル画面が現れ、アクセスランプの点滅が消えたら、スタートボタンを押していよいよスタート！

タイトル画面

モードセレクト画面

【タイトル画面】でスタートボタンを押せば、【モードセレクト画面】へ進みます。

◆かんたんにつくる P14
◆プロへのみち P29
◆オプション P12
◆ギャラリー P70

使用上のおねがい

このソフトではタイトル画面をはじめ、さまざまなケースでディスクの読み込みや書き込みが行われます。64DDのアクセスランプが点滅しているときは、次のことを守ってください。これらを守らないとNINTENDO 64および64DDの故障や、ディスクに書き込まれている内容が消える原因となります。

◆64DDのイジェクトボタンを押さない。

◆NINTENDO 64の電源スイッチをOFFにしない。

◆NINTENDO 64のリセットスイッチを押さない。

このような画面が表示されているときは、とくに注意してください。

また、起動時に挿入したディスクは、別のディスクからデータロードを行うためにディスクの入れ替えをするとき以外は、遊んでいる最中に抜かないでください。ディスクの入れ替えに関するくわしい内容についてはP64をご覧ください。

オプション設定

【モードセレクト画面】で【オプション】を選べば、【オプション設定画面】へ進みます。好きなタイプの設定をカーソルで選んで、Aボタンで決定します。設定が終わったら、【OK】を押して【モードセレクト画面】へ戻ります。

オプション設定画面

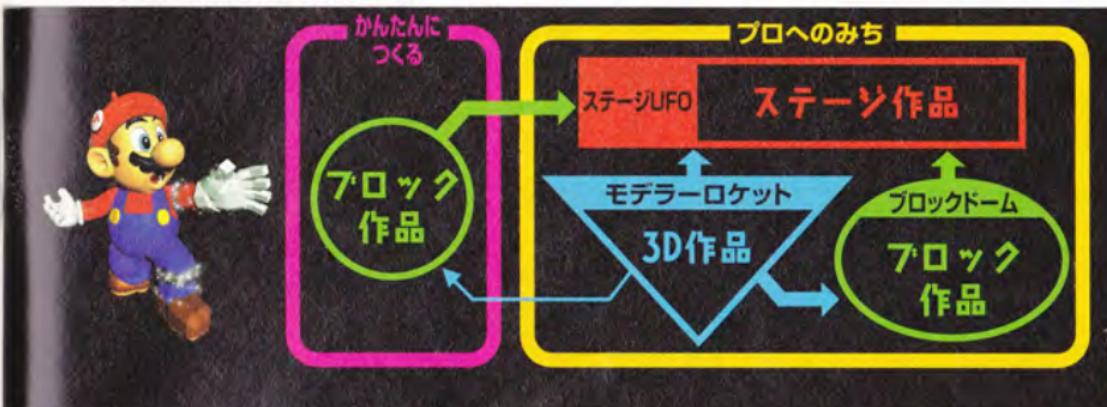
サウンド
使用しているテレビとケーブルに合わせて、音声出力のタイプを設定します。【ステレオ】【ヘッドホン】を選んだ場合は、NINTENDO 64からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。なお、【ヘッドホン】はヘッドホンをつけたときに効果のある音声出力タイプで、より自然にサウンドを聴くことができます。

カーソルスピード
3Dスティックやマウスを動かしたときの、カーソルスピードを調節します。自分の使いやすいスピードに設定してください。なお、コントローラを使ったときのカーソルスピードは、マウスを使うときよりも少し遅くなります。

Zボタン
コントローラで操作する場合、Zトリガーボタンをどのように使うかを決めます。【Aボタンとおなじ】にしておくと、ZトリガーボタンはAボタンとまったく同じ働きに設定されます。また【カーソルがおそく】を選べば、Zトリガーボタンは押している間、カーソルスピードを半分にする機能として設定されます。

ヘルプ文字
画面上のアイコンにカーソルを重ねると現れる、そのアイコンの意味を説明する文字表示のON／OFFを設定できます。

モードの種類と作品タイプについて

P6～7で触れたように、『ポリゴンスタジオ』では「ブロック作品」「3D作品」「ステージ作品」という3タイプの作品をつくることができ、それぞれの作品をつくるためのモードが存在します。
大きく分けると、『ポリゴンスタジオ』には【かんたんにつくる】と【プロへのみち】という、モデルをつくるためのモードが2つあり、【かんたんにつくる】モードは文字通り簡単・お手軽に「ブロック作品」をつくるためのもので、複雑なアイコンがなく、初めてこのソフトを使う方の練習や、小さなお子様が遊ぶのに向いています。このモードに、より多彩な機能を加えたのが【プロへのみち】モードです。こちらは中級者から上級者向けのモードと言えます。このモードの中には、ブロックを自由に選んで「ブロック作品」をつくる【ブロックドーム】モード、「3D作品」をつくるための【モデラーロケット】モード、「ステージ作品」をつくるための【ステージUFO】モードがあります。また「ブロック作品」には「3D作品」を組み合わせることもできます。
基本となるのは「ブロック作品」です。まずは【かんたんにつくる】モードで、モデルをつくるときの操作の基本を覚えていきましょう。

【かんたんにつくる】モード
～　モデルづくりの初級編　～

【モードセレクト画面】で【かんたんにつくる】を押すと、【かんたん・基本画面】が現れます。モデルを組み立てるには、この画面で【くみたてる】アイコンを押し、【かんたん・制作画面】に進んでください。

セレクトがめんにもどる

【モードセレクト画面】に戻ります。このように「ポリゴンスタジオ」では画面左上にや などのアイコンが出ているとき、それを押せばひとつ前の画面に戻ることができます。

【ブロックさくひん】のセーブ・ロード（→P23）

このモードでつくった「ブロック作品」をディスクにセーブしたり、セーブしてある作品を読み込んだりするときに使います。

きょうはここまで（→P22）

つくりかけの作品を、その状態のまま、このモードに残しておくことができます。

かんたん・基本画面

ちょっときゅうけい（→P21）

つくった「ブロック作品」を使って、2タイプのミニゲームをプレイできます。

くみたてる

【かんたんにつくる】モードでの「ブロック作品」のつくりかた

このモードでは、すでにつくられている「ブロック作品」の一部（または全体）を別のブロックに交換したり、変形させたりして、自分の作品をつくります。【プロへのみち】モードに比べ、できることは限られていますが、各ブロックの選択方法や動かしかたは、作品をつくる上で共通の操作なので、しっかりとマスターしてください。

1 【らくちんチェンジ】で作品を選ぶ

かんたん・制作画面

初めて作品をつくるときは【かんたん・制作画面】に「青い自動車」のモデルが表示されています。もちろんこれをベースにして作品をつくってもかまいませんが、【らくちんチェンジ】アイコンをどんどんと押していくと、**次々に別のモデルが表示される**ので、気に入ったものを選んでみましょう。

【らくちんチェンジ】アイコンをBボタンで押していくと、Aボタンとは逆の順番でモデルが表示されるんだ。Aボタンを押しすぎて選びたいモデルを“通り越して”しまったら、Bボタンで逆戻り。

2 作品を別の角度から見る・大きさを変えて見る

表示されたモデルは画面右下の【カメラきりかえ】アイコンを押すことによって前後左右上下の方向に回転させて見ることができます。

またBボタンを押すとカーソルがに変わり、3Dスティックを動かすことによってモデルを自由に回転させて見ることができます。3Dの作品をつくる場合、モデルを**いろんな角度から見て形を確認**することはとても重要な作業で、いろんなケースで行う操作です。しっかり覚えておきましょう。

カーソルがになっている状態で、さらにBボタンを押すと、形がに変わります。このときに3Dスティックを奥に倒すとカメラがズームインしてモデルを拡大、手前に倒すとズームアウトして縮小させて表示することができます。これもよく使う操作なので忘れないでください。

※もう一度Bボタンを押すとはに戻ります。

回転や拡大・縮小させたカメラは、画面右下の【カメラリセット】アイコンを押せば最初の状態、斜め上からの位置に戻ります。

3 変更するブロックを選択する

表示されている「ブロック作品」は、いくつかのブロック（パーツ）が集まってできています。ブロックの交換や変形を行う場合、まず、**どの部分のブロックに対して行うのかを選択**する必要があります。カーソルを作品に重ねてAボタンを押すと、作品の一部分がゆっくりと点滅します。この**点滅している部分が現在選ばれているブロック**です。ブロックを2つ以上同時に選択したい場合は、続けて別の部分にカーソルを移動させてからAボタンを押します。**選択を取り消す**（解除する）**場合は、もう一度そのブロックを押す**か、または作品からカーソルを離し、背景の部分を押してください。また、**どこのブロックも選択されていない状態で、背景部分を押すと、すべてのブロックが選ばれます。**

ブロックが選択されているときは、画面右下の【カメラリセット】が【カメラちゅうもく】アイコンに変わるよ。これを押すと、選択されているブロックが画面の中央に表示されるんだ。

【せっちゃく】と【せっちゃくリセット】

2つ以上のブロックを選んだ状態なら【せっちゃく】アイコンが押せるようになり,複数のブロックを接着して**ひとつのグループにすることができます。**これによりどれか1つのブロックを選択するだけで、グループすべてのブロックが選択されるようになります。接着する前の状態に戻すには【せっちゃくリセット】アイコンを押します。また「ブロック作品」をつくるモードから抜け出ると、すべての接着が解除されます。

【らくちんカスタム】でブロックを交換

いずれかのブロックが選ばれると、【らくちんカスタム】アイコンが押せるようになります。このアイコンを押していくと、選択されたブロックが**次々と別のブロックと入れ替わり**ます。気に入ったブロックが現れるまで、どんどんアイコンを押していってください。

音の出るブロック（サウンドブロック）を選んだ場合、交換できるのは、やっぱり音の出るブロックだけ。サウンドブロックっていうのはちょっと変わった種類のブロックなんだ。

5 ブロックの移動・回転・サイズ変更

ブロックが選ばれた状態ならば、画面左の**【いちをかえる】【むきをかえる】【おおきさをかえる】**アイコンも押せるようになります。これら3つは**「変形アイコン」**といい、作品の形を変えるために使います。「変形アイコン」のいずれかを選ぶと、画面右に**「方向アイコン」**が現れるので、どの方向に変形させるのかを選んでから3Dスティックを動かします。

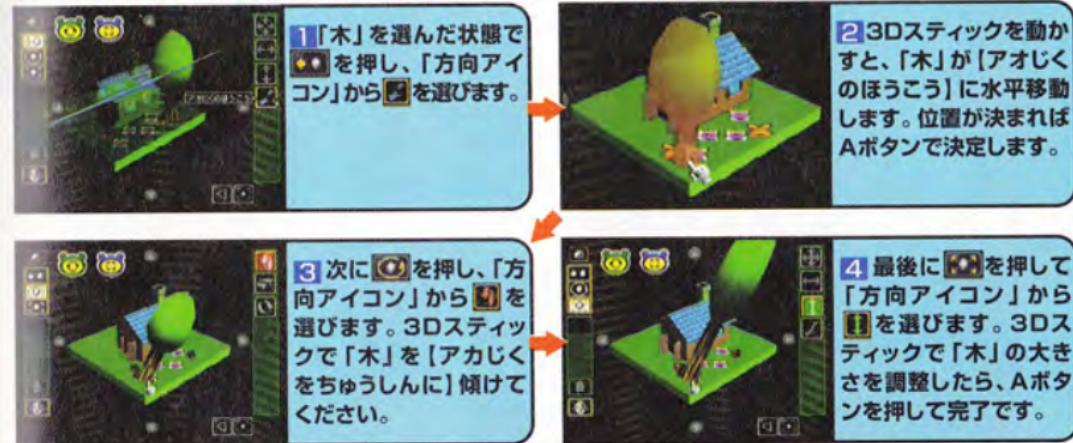
※接着されているブロックは、大きさが変えられません。

「変形アイコン」の使いかた例（庭の木を移動させ、傾けて、大きくする）

1 「木」を選んだ状態で を押し、「方向アイコン」から を選びます。

2 3Dスティックを動かすと、「木」が【アオじくのほうこう】に水平移動します。位置が決まればAボタンで決定します。

3 次に を押し、「方向アイコン」から を選びます。3Dスティックで「木」を【アカじくをちゅうしんに】傾けてください。

4 最後に を押して「方向アイコン」から を選びます。3Dスティックで「木」の大きさを調整したら、Aボタンを押して完了です。

【すべてのほうこう】アイコンについて

【いちをかえる】または【おおきさをかえる】を選ぶと、「方向アイコン」に【すべてのほうこう】が加わります。【おおきさをかえる】で【すべてのほうこう】を選ぶと、ブロックの比率を変えずに、全体的に拡大・縮小することができます。【いちをかえる】で【すべてのほうこう】を選んだ場合は、3Dスティックを倒した方向にブロックが画面上を移動します。

失敗したら【やりなおし】

変形させる方向をまちがえて動かしてしまったときなど、すぐに【やりなおし】アイコンを押せば、ひとつ前の状態に戻すことができます。「変形アイコン」に限らず、いろんなケースで使える、「マリオアーティスト」シリーズ共通の便利なアイコンです。

※アイコンを押す代わりにRトリガーボタンを押しても同じ効果があります。

画面のスクロール

ブロックを移動させると画面からハミ出てしまうことがあります。そのようなときはコントローラのCボタンユニットを押せば、画面がその方向に動きます。また画面上の ▲▼◀▶ にカーソルを合わせてAボタンを押せばその方向に、Bボタンを押せば逆方向に画面が動きます。

6 ブロックの消去

作品をつくるのに必要のないブロックがあるときは、そのブロックを選択して【けす】アイコンを押せば消すことができます。また、どのブロックも選択されていないならば、アイコンは になり、これを押すと作品全体を消すことができます。

このようにして、気に入った「ブロック作品」が完成したら、画面左上の を押して【かんたん・基本画面】に戻りましょう。

※スタートボタンを押すと、カーソルが や の位置にすばやく移動します。

「ブロック作品」を動かして遊ぶ
～ ちょっときゅうけい ～

【かんたん・基本画面】で【ちょっときゅうけい】アイコンを押すと、つくった作品を利用して簡単な「ミニゲーム」を楽しむことができます（作品の"できばえ"はゲームに影響しません）。

ゴーゴーパーク

断崖絶壁に向かう道で作品を走らせ、どれだけギリギリの位置で止めることができるのかを競います。図のように3Dスティックまたはマウスを動かして走らせる"パワー"を決め、ここぞ、というタイミングでAボタン（マウスならば左ボタン）を押してください。

3Dスティックを矢印の方向に何回かはじきます。

何回か前方に押し出し、マウス内のボールをうまく転がします。

サウンドボンバー

特に説明の必要がないほどの簡単なゲームが次々に出てきます。ミスをしないようにクリアし続けてください。使用するのは3DスティックとAボタンのみです。

ミニゲームの終了	ゲームをやめるにはBボタンを押し、【やめる】を選びます。
ゲーム成績のセーブ	どちらの記録も、【やめる】を選んだ後に自動的にディスクにセーブされます。

作品のセーブとロード
～【セーブ・ロード画面】について～

完成した作品や、つくっている途中の作品をセーブ（データの保存）しておけば、いったんNINTENDO 64本体の電源を切っても、その作品はディスクの中に残っています。セーブした作品はロード（データの読み込み）すれば、いつでも画面に呼び出すことができます。作品のセーブは【かんたんにつくる】モードでは【[ブロックさくひん]のセーブ・ロード】アイコン、または【きょうはここまで】アイコンを押して行います。これは**他のモードで作品をつくるときも、ほぼ同じです。**

【きょうはここまで】を使ってセーブ

基本的に、つくっている途中の作品を**一時的に保存**しておくときに使います。このアイコンを押してから電源を切ると、次に始めるときに【モードセレクト画面】に**【つづきから】アイコン**が表示されます。これを押せば、セーブしてあるつくりかけの作品が表示され、作品づくりを続けることができます。ただし**セーブできるのは、すべてのモードを通じて1作品のみ**です。別の作品をつくって【きょうはここまで】セーブをした場合、前の作品のデータは消えてしまいます。

【セーブ・ロード画面】でセーブ

【[ブロックさくひん]のセーブ・ロード】アイコンを押すと、【セーブ・ロード画面】に進みます。ここでは作品にそれぞれ名前をつけ、整理して保存することができます。

作品のセーブ方法

ステップ1 【さくひんセーブ】アイコンを押します。

ステップ2 セーブする「いれもの」を画面下の10個の中から選びます。

ステップ3

- 【はい】☞【NEW】の場所にセーブされ、ステップ4へ進みます。
- 【いいえ】☞ もう一度「いれもの」を選び直します。
- 【もどる】☞ ステップ1へ戻ります。
- ほかの「いれもの」を押す ☞「いれもの」の選び直しの近道です。

次のページのステップ4へ

※Bボタンで、1つ前のステップに戻ります。

うわがきセーブすると前の作品は消える！

「うわがき」とは、すでにセーブしてある作品を消して、その場所に新たにちがう作品をセーブすること。消してもいい作品ならうわがきしてもかまわないけど、大事な作品にはうわがきしないように注意しよう。一度うわがきしてしまうと、もとの作品は二度と復元できないからね。

うわがきしてもかまわない場合は、「いれもの」の中にセーブしてある作品が画面右に表示されるから、この中から選ぼう。カーソルを作品に合わせると、作品の名前、セーブしたときの日付と時間、およその容量（データの大きさ）を示すメーターが表示されるよ。

セーブする作品に名前をつけます。【いいえ】、【もどる】を選ぶと（またはBボタン）、画面に表示されている名前でセーブされます。【はい】を選ぶと【文字入力画面】に進みます。名前をつけたら【OK】を押し、【セーブ・ロード画面】に戻ります。

文字入力画面

画面下のアイコンを押すと、【アルファベット】や【漢字】を選ぶこともできます。【漢字】を選ぶときは、基本的に音読みしたときの最初の読みがなを選びます。「山」なら、「やま」ではなく「さん」と読むので、「さ」を押します。Bボタンは【1もじけす】と同じ効果です。

ページおくり アイコンまたは を押すと他の字が現れます。

※作品によってはセーブに時間がかかり、止まったような状態になることもあるけど、実際はセーブを行っている最中なんだ。データが壊れる原因になるので、**絶対にディスクを抜いたり、電源を切ったりしないように!**

※「いれもの」の中にセーブできる作品の数や容量には限界があるんだ。作品の容量はそれぞれちがっているから、すべての「いれもの」に同じ数だけ作品をセーブできるとは限らないよ（28ページの説明も読んでね）。

※【セーブ・ロード画面】は他のモードと共通で使うから、いろんなタイプの作品を同じ「いれもの」に保存することができるんだ。作品のタイプによって容量はちがってくるので、比較的容量の大きい「3D作品」をセーブしようとして「これいじょう　さくひんが　はいりません」と表示されても、「ブロック作品」ならセーブできるかもしれないよ。

※制作に時間のかかる作品をつくる場合は、**途中で何度もセーブしよう!**

サムネイルについて

【セーブ・ロード画面】では作品が小さな絵で表示されます。この絵のことを **"サムネイル"** と呼びます。サムネイルには、「ブロック作品」なら●、「3D作品」なら▼、「ステージ作品」ならば■の、それぞれ小さなマークが付けられるので、これを見るだけで作品のタイプを識別することができます。

※また『コミュニケーション キット』を使ってダウンロードした作品などの中には、サムネイルに"カギ"のマークが付けられている場合があります。これは、その作品に手を加えたり、うわがきセーブしたりはできないことを意味します。

【セーブ・ロード画面】でロード

いったんセーブした作品をディスクから読み込み、再び画面に表示させることを「ロードする」といいます。未完成の作品の制作を再開するときや、完成した作品をつくり直したいとき、またゲームで使いたいときなどに行います。

作品のロード方法

ステップ1 【さくひんロード】アイコンを押します。

※作品をロードすると、それまで画面に表示されていた作品は消えてしまいますので、消したくない場合はロードする前にその作品をセーブしておいてください。

ステップ2 ロードしたい作品が入っている「いれもの」を画面下の10個の中から選びます。

ステップ3 ロードしたい作品を画面の右から選びます。

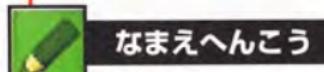
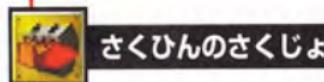
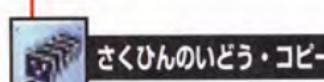
ステップ4 【はい】を選んでからを押して【セーブ・ロード画面】から出ると、ロードした作品が表示されます。

×印がついた作品について

【セーブ・ロード画面】には、**すべてのモードから進むことができますが、ロードできる作品はそのモードでつくられたタイプのみ**です。画面右側に表示される作品に×印がついていたら、その作品はタイプのちがう作品なので「ロード」したり「うわがき」したりすることはできません。たとえば【かんたんにつくる】モードでは「ブロック作品」だけがロードでき、「3D作品」や「ステージ作品」はロードできません。

【セーブ・ロード画面】のその他のアイコン

作品の整理

【セーブ・ロード】画面の左下3つのアイコンを使えば、作品や「いれもの」の名前を変更したり、セーブしてある場所を移動したりできます。作品のタイプ別に「いれもの」を分けるなどして整理するときに使うと便利です。

なまえへんこう

作品または「いれもの」の名前を別のものに変更できます。画面の指示にしたがって変更するものを選び、【文字入力画面】で新しい名前をつけます。

さくひんのさくじょ

セーブされている1つの作品または「いれもの」の中のすべての作品をディスクから消します。一度消した作品は二度と復元しませんので、ご注意ください。操作は画面にしたがってください。

さくひんのいどう・コピー

ディスク内にセーブされている作品を別の「いれもの」に移動させたり、作品の複製をつくったりします。操作は画面の指示にしたがってください。

ディスクのいれかえ

他の「マリオアーティスト」シリーズのディスクにセーブされている作品をロードするときに使います。くわしくはP64をご覧ください。

【セーブ・ロード画面】豆知識

データなし

作品をセーブしておくための10個の「いれもの」は、帽子をかぶっているものと、かぶっていないものがあります。帽子をかぶっている「いれもの」の中には、作品のデータが入っています。帽子をかぶっていなければ、「いれもの」の中身はからっぽです。

データあり

画面右に現れるサムネイル1つぶん。

画面右に現れるサムネイル7つぶん(1ページぶん)。

※1つのいれものにセーブできる作品の数は、もっとも多い場合で70個となります。

「いれもの」の色を変える

「いれもの」の名前を変更するとき、名前に色つきの記号を加えれば、「いれもの」の色を変更することができます。

いれもの1 ☞ のりものシリーズ■

同じ名前はダメ

同じ「いれもの」に、同じ名前の作品をセーブすることはできません。

セーブできる残量

【セーブ・ロード画面】に進んだときに表示されるメーターは、いま全部でどれくらいの容量をセーブしているかの目安です。

100%でディスクは満タンとなります。

【プロへのみち】モード

【かんたんにつくる】モードは文字通り"簡単"だったのではないでしょうか? 反面、もの足りない印象を受けた方も多いと思います。そのような方は、この【プロへのみち】モードで思う存分、腕をふるってください。

【ステージさくひん】のセーブ・ロード

つくった「ステージ作品」をディスクにセーブしたり、セーブしてある「ステージ作品」をロードしたりします。

※ロードした場合、各モードで表示されている「3D作品」「ブロック作品」は消えてしまいます。

かんしょうする
しゃしんをとる
P31

「ステージ作品」の表示

モデラーロケット

ポリゴンモデルの「3D作品」をつくります(P44)。

ブロックドーム

【かんたんにつくる】モードに比べ、より多彩な「ブロック作品」がつくれます(P32)。

ステージUFO

つくった「ブロック作品」や「3D作品」を効果的に展示(ディスプレイ)します。

【モードセレクト画面】で【プロへのみち】を押すと、【プロ・基本画面】が現れます。この画面からさらに3つのモードのうち、どれかを選んで進むことになりますが、【プロ・基本画面】は【ステージUFO】モードと深く関係しているので、まずはこのモードの説明から始めます。

【ステージUFO】モード
〜 作品を飾る 〜

【プロ・基本画面】の中央には、現在つくっている3Dモデル（まだ何もつくっていない状態ならば「青い自動車」のモデル）が、木目調の台の上に置かれて表示されているはずです。このように、つくったモデルを鑑賞するために展示台などに飾り付けしたものを「ステージ作品」と呼びます。【ステージUFO】モードでは、この「ステージ作品」の各種設定を行います。

ステージ制作画面のアイコン説明

【ステージUFO】アイコンを押すと、【ステージ制作画面】に進みます。

Bボタンや【カメラきりかえ】アイコン、【カメラリセット】アイコンを使ってカメラの操作ができるのも同様です（P16）。

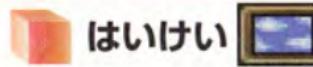
変形アイコン

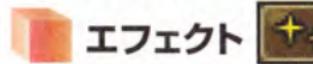
【いちをかえる】【むきをかえる】【おおきさをかえる】

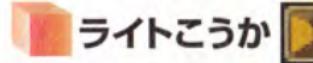
【かんたんにつくる】モードと同じく、「変形アイコン」そして「方向アイコン」（P18）を使って、モデル全体の変形や移動ができます。

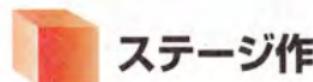
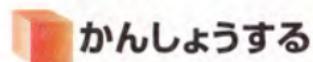
※【ステージUFO】モードには【やりなおし】アイコンがありません。

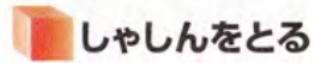
ステージ

【ステージ】アイコンを押すと、画面右側に現れるアイコンでいろんな種類のステージを選ぶことができます。次のページのアイコンを見たいときは、 を押してください。Bボタンで を押した場合は前のページに戻ります。

はいけい

各ステージにはそれぞれ背景が設定されていますが、これを自分の好きなものに変更することができます。ステージを選んだときと同じように、【はいけい】アイコンを押して、好きな背景を選んでください。

エフェクト

【エフェクト】アイコンを使えば、「ステージ作品」全体に雨や雪を降らすなど、特殊効果を与えることができます。

ライトこうか

【ライトこうか】アイコンを使えば、「ステージ作品」を照らすライトの種類を選ぶことができます。

ステージ作品の鑑賞・撮影（【プロ・基本画面】のアイコン説明）

かんしょうする

画面全体に作品が表示され、ゆっくりとカメラが移動する状態で鑑賞することができます。Bボタンを押せば、元の画面に戻ります。

しゃしんをとる

作品を好きな大きさ・角度で撮影し、「2D作品」としてセーブすることができます。Bボタンを使ってカメラの回転やズームイン（またはズームアウト）を行い、構図を決めてください。カーソルが元に戻った状態でAボタンを押すと、シャッターが切られます。その後、ウインドウが現れるので、セーブしたい場合はウインドウ内の【［2Dさくひん］としてセーブ】アイコンを押して【セーブ・ロード画面】へ進みます。

【ブロックドーム】モード
～ モデルづくりの中級編 ～

【ブロックドーム】モードは【かんたんにつくる】モードに比べ、よりオリジナリティあふれる「ブロック作品」をつくることができる、このソフトのメインモードです。また、つくった作品を広大なフィールドで操作して楽しめる【じっけんワールド】があるのも大きな特徴です。

【ブロックさくひん】のセーブ・ロード

【かんたん・基本画面】のアイコンと同じものです（P23）。「ブロック作品」をロードすると、【モデラーロケット】モードで表示されている「3D作品」は消えてしまいます。

ブロックドーム基本画面

じっけんワールド

つくった作品を実際に動かし、新たなブロックを見つけることを目的とした「探索ゲーム」です（P39）。

ペイントする

つくった「ブロック作品」に色をつけることができます（P38）。

くみたてる

【ブロックドーム制作画面】に進みます。次のページからの説明をご覧ください。

BGMきりかえ

押すことによってBGMを別の曲に変更したり、消したりすることができます。

【プロ・基本画面】で【ブロックドーム】アイコンを押すと【ブロックドーム基本画面】に進みます。いくつかのアイコンは【かんたん・基本画面】と共通のものなので説明は省きます。

【かんたんにつくる】モードとのちがい

【かんたんにつくる】モードでは、ある作品をベースに、その中のブロックを【らくちんカスタム】アイコンで次々と交換して別の作品をつくりますが、【ブロックドーム】モードでは、何もない状態から、自分で**必要なブロックを選んで**作品を組み立てていくことができます。【かんたんにつくる】に比べ、**作品に使うブロックの数を増やしていける**ことが大きなちがいです（ただし使えるブロックの最大数は決まっています）。

【ブロックドーム制作画面】は【かんたん・制作画面】にいくつかのアイコンが追加されたものです。基本的な操作は【かんたん・制作画面】と同じですし、共通で表示されるアイコンはまったく同じ働きをします。ここでは**例として「自転車のモデル」をつくりながら、**追加されたアイコンの説明をしていきます。

1 ブロックのタイプを選ぶ

※画面に何か作品が表示されている場合は、それをすべて消してから始めてください。

作品に使いたいブロックを選ぶには、まず画面右上の5つのアイコンからブロックのタイプを選びます。ここでは【パーツブロック】のアイコンを押してください。

ブロックドーム制作画面

	パーツブロック	基本となるブロックです。
	アニメーションブロック	一定の速度・方向で動くブロックです。
	サウンドブロック	ブロック自体が音を鳴らします。
?	?ブロック	おもに作品にワンポイント的な飾り付けをするための、オマケのブロックです。ただし最初は何も選ぶことができません。【じっけんワールド】でブロックを見つけることにより、アイコンが表示されるようになります。
	どうりょくブロック	作品を動かすことのできる力、すなわち"動力"を持ったブロックです。【じっけんワールド】を冒険するのに必要となります。こちらも【?ブロック】同様、最初は表示されないブロックがあります。【じっけんワールド】の中で新しい種類を見つけてください。

2 ブロックを選んで配置

画面右側にブロックが7つずつ表示されます。次のページを見るには [↓] を押してください。目的の【じてんしゃのフレーム】は【パーツブロック】の6/14ページにあります。アイコンにカーソルを合わせると、画面の中央にそのブロックがサンプルとして表示され、アイコンを押すと、決まった大きさと向きでセットされます（サンプルの表示は、カーソルをアイコンから離すと消えます）。

続けて【パーツブロック】の8/14ページにある【ハンドル】をセットし、【いちをかえる】アイコンを使って【じてんしゃのフレーム】の前の方にくっつけます。さらに【アニメーションブロック】の3/7ページにある【ペダル】もセットし、同じようにふさわしい位置にくっつけます。

3 ブロックのコピー

次にタイヤを付けますが、【じてんしゃのタイヤ】は【パーツブロック】の8/14ページと、【どうりょくブロック】の3/7ページの両方にアイコンがあります。アイコンにカーソルを合わせて表示すると分かりますが、【パーツブロック】の方は止まったままで、【どうりょくブロック】の方は回転しています。ここではつくった作品を【じっけんワールド】で動かしたいので、【どうりょくブロック】にあるタイヤをセットすることにします。

まず1つ目の【じてんしゃのタイヤ】をセットし、【じてんしゃのフレーム】の前輪または後輪の位置に移動させます。同じ作業をくり返してもうひとつのタイヤをセットしてもかまわないのですが、ここでは【かんたんにつくる】モードにはなかった【コピー】アイコンを使うことにします。

1つ目のタイヤが選ばれている状態で画面左の【コピー】アイコンを押すと「方向アイコン」が現れるので、【アオじくのほうこう】を選び、3Dスティックを動かしてください。最初に選んだタイヤはそのままの位置で、コピーされたタイヤが移動します。配置したい位置まで移動させたらAボタンで決定してください。自転車のタイヤのように、同じ方向、同じ高さでセットしたいものの場合、このようにして【コピー】アイコンを使うと、ズレなく置くことができます。

おぼえておこう！

作品に使えるブロック数の制限

画面左下に出ている数字に注目。これは作品に使われているブロックの数を確認するためのものなんだ。作品に使うことのできるブロックは最高で20個まで。つまり、何も作品が表示されていないときなら、ここには「20」という数字が表示され、ブロックをセットするたびに19、18、17…と数字が小さくなっていくんだ。数字が「0」になると、もうそれ以上ブロックは置けないってこと。これはとっても大切なことだからよ〜くおぼえておこう。

それからブロックによっては、ひとつに見えていても実はいくつかのブロックが合体してできているものもあることに注意しよう。たとえば【パーツブロック】の7/14ページにあるブロックには、それぞれのアイコンの右上に小さく「1」「2」「3」のいずれかの数字が書かれてるでしょ？「2」と書かれた【ヘリコプター】の場合、窓の部分とボディの部分という、2つのブロックでできているんだ。だから置いたあとに、それぞれの部分を別々に選択することができるよ。ただし一度に2つのブロックを置くことになるから、画面左下の数字が「1」になっているときは選べないよ。

④ ブロックの反転コピー

このままでは作品としてのおもしろさに欠けるので、サドルの左右に【パーツブロック】の5/14ページにある【トリのハネ】をつけることにします。ブロックを選んでから【いちをかえる】アイコンを使い、アオ・ミドリ・アカのそれぞれの軸の方向に移動させ、サドルの左側に配置しましょう。**正しい位置に置けるように、いろいろとカメラを動かしてください。**

サドルの右側の羽根は【はんてんコピー】アイコンを使ってつけることにします。サドル左側の【トリのハネ】が選ばれている状態で【はんてんコピー】アイコンを押すと、画面右に【○○のめんとたいしょうに】というアイコンが現れます。

これらのアイコンにカーソルを合わせると、画面に1枚の「面」が表示され、選ばれているブロックはこの**面を対称に反転してコピー**されます。ここでは【アカのめんとたいしょうに】を選び、羽根を反転コピーしてください。

【どうりょくブロック】の反転コピーに関する注意

タイヤなどの【どうりょくブロック】を反転コピーする場合、その**回転する向きに注意**しましょう。たとえば、前に進もうと回転しているタイヤを図のように反転コピーすると、コピーされたタイヤは逆の方向に進もうと回転することになるので、**【じっけんワールド】に行っても動くことができません。**

⑤ サウンドブロックについて

最後に【サウンドブロック】の1/2ページにある【クラクション】を加えて完成としましょう。かなり大きいので、全体的に縮小してからハンドルの中央まで移動させてください。これで自転車の「ブロック作品」ができました。それでは今度はこのモデルに好きな色をつけてみることにしましょう。を押し、いったん【ブロックドーム基本画面】に戻ります。

※【サウンドブロック】は拡大・縮小すると、音の大きさも変化します。
※作品に【サウンドブロック】を使うと、【BGMきりかえ】ができなくなります。

【サウンドブロック】は2つのブロックが合体してできているわけじゃないけど、どのブロックでもアイコンに「2」という数字が付いているんだ。つまり**1つで2つ分のブロックと数えられる**ってこと。P18でも言ったけど【サウンドブロック】はちょっと特別なブロックなんだ。それからもうひとつ特別なこと。同じ【サウンドブロック】は**1つの作品の中に最高4つまでしか使うことができない**んだ。試しに【クラクション】をあと3つ、自転車のモデルに追加してみよう。ほら、もう【クラクション】のアイコンが選べなくなったでしょ?

※ このアイコンは、なに?

この位置に表示されるアイコンは**【モデラーロケット】モードに「3D作品」が表示されている場合にだけ押せるアイコン**です。これを押すことにより「3D作品」をオリジナルのブロックとして「ブロック作品」の一部に使うことができます(P65)。

【ペイントする】でカラーリング
～「ブロック作品」に色をつける～

【ブロックドーム】モードでつくった「ブロック作品」には色をつけることができます。【ブロックドーム基本画面】で【ペイントする】アイコンを押してください。

「ブロック作品」のペイントは色を塗るというよりも、選んだ色をブロックに少しずつ重ねていく、というイメージで作業してください。画面右側に並ぶ色（全部で5ページ、計60色）から好きなものを選び、その色を重ねたいブロックに（ローラーの形をした）カーソルのとがった部分を合わせます。Aボタンを押すたびに、ブロック全体に少しずつ色がついていきます。ただしブロックによっては色の変わらない部分もあります。

※**基本的に元の色よりも明るい色に変えることはできません（一部、例外のブロックもあります）。したがって「白色」は最初に重ねても効果はありません。何かの色を重ねた後に使うと、元の色に近づけることができます。**

※**【リセット】アイコンを押すと、この画面に進んだときのモデルの色に戻すことができます。**

※**【サウンドブロック】に色をつけると、音の高さが変化します。いろいろ試してみてください。**

【じっけんワールド】を探検
～新たなブロックを見つけよう！～

今度はこの自転車のモデルで【じっけんワールド】を探検してみましょう。【じっけんワールド】のフィールドには、まだ見ぬ【どうりょくブロック】や【?ブロック】が隠されています。これらのブロックは獲得することにより、**新たに「ブロック作品」をつくる際に作品の一部として使用することができます。**高性能の【どうりょくブロック】を見つければ、そのブロックを作品に使うことにより、【じっけんワールド】の中の**それまで行けなかった場所にも行けるようになる**はずです。

【じっけんワールド】でのコントローラ操作

	ボタン	操作	説明
作品を動かす	A	ジャンプ／走る	押し続けると走ります。
		●空を飛ぶ ●泳ぐ	それぞれ飛行用、水中用の【どうりょくブロック】を作品に使っている場合。
	3Dスティック	方向／走る	倒し続けると走ります。
		●傾ける	飛行用、水中用の【どうりょくブロック】を作品に使っている場合。
ポーズ	B	【やめる】を選べば【ブロックドーム基本画面】に戻ります。また【ポーズ画面】でコントローラの絵にカーソルを重ねると、操作方法の確認をすることもできます。	

	ボタン	説明
カメラの切り替え	◀ ▶	視点を7段階に切り替えます。
	▲	立ち止まり、3Dスティックで周りを見回すことができます。
	▼	Zトリガーボタンと同じ働きをします。
	Z	押している間、カメラが作品の後ろに回り込み、前方を見ることができます。

START R についてはP43をお読みください。

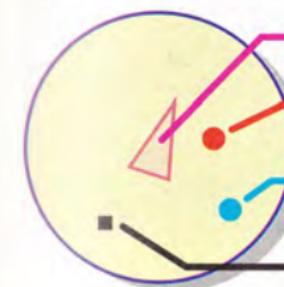
※マウスではほとんど操作することができませんので、ここではコントローラを使ってください。

“食パン”からヒントをもらおう!

【じっけんワールド】の入り口は『はじめターミナル』というエリアです。探検はいつもこの場所から始めることになります。あなたはここで、トースターから顔をのぞかせた“食パン”を目にするはずです。接近すると食パンはこのワールドに関するいろんな情報や、重要なヒントを教えてくれます。食パンはこの世界のあらゆる場所に存在しています。まずはフィールドで食パンを見つけることから始めましょう。

ブロックを見つけよう!

『はじめターミナル』の「草」と書かれた壁に向かって進むと、その先は『ポリゴネシア』という広大な草原。まずは目の前に【ゾウのあし】が浮かんでいるのが見えるはずです。影を目印に、ほぼ真下の位置でジャンプしてこれを取ってください。このようにブロックは近くまで寄ると形がはっきり見えますが、離れているときはピンク色の光に見えます。

画面左上にはブロックのある場所を教える**レーダー**が表示されます。

ピンク色に光るブロック。ちなみに画面左下の数字は現在地の高度、右下の数字は速度です。

レーダーを頼りに、もう少しこのモデルで探検を続けてみましょう。“食パン”のメッセージを読むのも忘れないでください。このモデルに使っている**【じてんしゃのタイヤ】では登れない坂もあります**が、【ゾウのあし】以外にも**【アヒルのあし】**や**【おもちゃのタイヤ】**などを見つけることができるはずです。

新しい【どうりょくブロック】を使った作品をつくろう!

性能の良さそうなブロックを取ったら、**すぐにそれを使った別の作品をつくり、探検をし直すことをオススメします。**なぜならば、新しい【どうりょくブロック】を使うことによって、**それまで行けなかった場所に行ける可能性があるからです。**Bボタンを押して【やめる】を選び、いったん【じっけんワールド】から抜け出しましょう。

【ブロックドーム制作画面】では、【どうりょくブロック】の中に【ゾウのあし】【アヒルのあし】【おもちゃのタイヤ】などのアイコンが加わっています。これらを使って作品をつくったら、再び【じっけんワールド】に進み、また新たなブロックを探してください。

※新しく獲得したブロックは、【やめる】を選んで【ブロックドーム基本画面】に戻るときに自動的にセーブされます。【じっけんワールド】プレイ中に電源を切るとセーブされませんので注意してください。

※【じっけんワールド】で獲得したブロックは、【かんたんにつくる】モードでも【らくちんカスタム】アイコンを押したときに現れるようになります。

おぼえておこう!

【じっけんワールド】は、多分キミが思っているよりもかなり広いはず。フィールドにはいくつかの**ワープルート**があるから、それを見つければ、『はじめターミナル』から直接その場所に行けるようになってとっても便利!
それからフィールドでは時間が経過するから、長い間探検していると、やがて夜がやってくるよ。

【どうりょくブロック】のタイプについて

【どうりょくブロック】は**歩行系・車輪系・水中系・飛行系**のタイプに分類することができます(例外的にこれらに分類できない特殊なものもあります)。複数のタイプの【どうりょくブロック】を使っている作品の場合、通常はすべてのタイプの性能を兼ね備えていますが、**Rトリガーボタンを押すことにより、特定のタイプのみを使用するモデルに変形**することができます。隠されたブロックの中にはタイプの切り替えをうまく行わないと獲得できないものもあります。

R でカッコよく(?)変形。

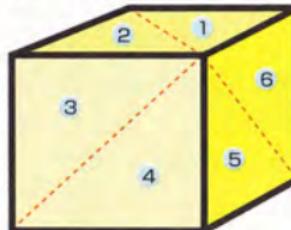
変形すると、このマークがタイプによって替わります。

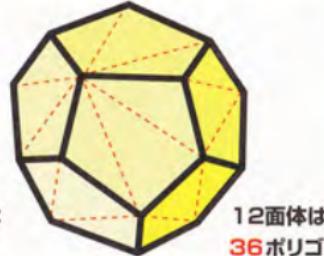
コントローラの START を押すと、現在のモデルがどのような地形を進むことができ、どのような性能を持っているのかを知ることができます。▼を押せば、表示されているマークの意味などが分かります。また ◀ ▶ を押せば、【どうりょくブロック】が順番に選択され、それぞれのブロックについての情報を知ることができます。

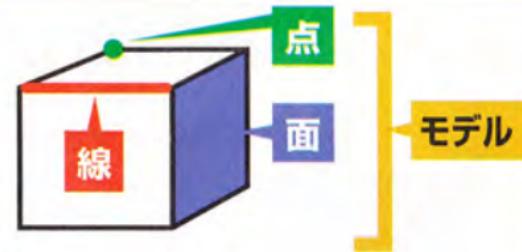
【モデラーロケット】モード
～ モデルづくりの上級編 ～

【モデラーロケット】ではサンプルのモデルをベースに、それを**「ポリゴン」単位で変形して自分だけのオリジナルブロックをつくることができます。**つくったオリジナルブロックは【ブロックドーム】モードで「ブロック作品」の一部として使うこともできますし、単独で「3D作品」として鑑賞することもできます。これまでのモードに比べると少し複雑な作業を行うことになりますが、「プロへの道」目指してがんばってください。

ポリゴンとは…？

「ポリゴン（polygon）」とは多角形という意味の英語ですが、『ポリゴンスタジオ』の中では**“三角形”**の板のことをポリゴンと呼んでいます。『ポリゴンスタジオ』のすべての立体モデルは、このポリゴンがたくさん集まってできたものです。
たとえば立方体や直方体の1つの面は四角形ですが、これは2枚のポリゴンがくっついてできています。面は全部で6面あるわけですから、立方体（直方体）は合計12枚のポリゴンでつくられていることになります。

裏側の面も同様なので立方体は12ポリゴン

三角すいは4ポリゴン

12面体は36ポリゴン

【モデラーロケット】モードでは、**モデル全体**はもちろん、このポリゴンによる**「面」**、面と面の間にできる**「線」**、線が集まる角の先である**「点」**を選択し、移動や拡大・縮小などを行いながら粘土細工のように作品の形をつくっていきます。

【モデラー基本画面】のアイコン

【プロ・基本画面】で【モデラーロケット】アイコンを押すと【モデラー基本画面】に進みます。いくつかのアイコンは【かんたん・基本画面】【ブロックドーム基本画面】と共通のものなので説明は省きます。

つくりかたムービー
本格的な「3D作品」のつくりかたを見ることができます（P61）。ただし画面に作品が表示されているときはアイコンを押すことができません。

ちょっときゅうけい
3Dスティックを使って作品をうまく壁に当てながら転がすと、作品がどんどん“柔らかく”なっていきます。やめるときはBボタンを押してください。

つくる
【モデラー制作画面】に進みます。次のページからの説明をご覧ください。

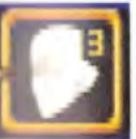
クラフト
「ペーパークラフト」用の作品をつくるときに【ON】にします。この画面に何か作品が表示されているときは選べません。詳しくはP67～69をご覧ください。

【モデラー制作画面】の基礎知識

サンプルモデル選択アイコン

「3D作品」をつくるには、まずベースとなるサンプルモデルを選びます。横に5つ並ぶアイコンから種類を選ぶと、縦に7つずつアイコンが表示されます。次のページを見るときは ⬇ を押してください。

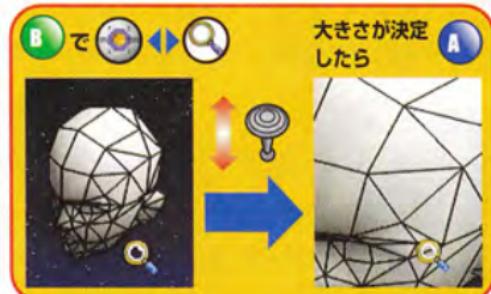
ポリゴン数とモデル数の制限

例として、【キャラクターモデル】の1/3ページにある【かおシンプル】アイコンにカーソルを合わせてみてください。モデルの形が画面中央に表示されます。このモデルは200枚のポリゴンでつくられています。画面の下に現れる「0+200」という表示は、現在なにもモデルがない状態のところに200枚のポリゴンが追加されるという意味です。【モデラーロケット】モードでは**1000ポリゴンを越える「3D作品」をつくることはできません。**つくっている作品にサンプルモデルを追加しようとしたり、コピーしてポリゴン数を増やそうとしたときに、その結果が1000ポリゴンを越えてしまう場合は、アイコンが選べなくなるので注意してください。

また【かおシンプル】アイコンには、小さく「3」という数字が点滅しています。【ブロックドーム】モードのブロックと同じく、サンプルモデルの中にはいくつかのモデルが合体して1つのモデルになっているものがあります。この【かおシンプル】モデルは右の耳、左の耳、その他の部分の計3つのモデルでできています。ポリゴン数表示の左に出ている**「30」という数字は、作品に使うことのできるモデル数の制限**で、新たにモデルを追加するたびに減っていきます。

【かおシンプル】アイコンを押してカーソルをアイコンから離してみてください。画面にモデルが表示され、数字は「30」から「27」に変化します。

※モデルの数は【ブロックドーム】モードのブロック数とは無関係です。つくられた「3D作品」は、どのような形でも【ブロックドーム】では1ブロックとして数えられます。

カメラの回転や拡大・縮小

「ブロック作品」をつくるときと同じく、Bボタン(または【カメラきりかえ】アイコン)を使い、モデルを回転、さらに拡大・縮小させて見ることができます。「3D作品」をつくる場合、カメラの操作は「ブロック作品」をつくるとき以上に重要不可欠なものとなります。

エレメント決定アイコンとエレメントの選択

作品を構成する「点」「線」「面」「モデル」のことを**“エレメント”**（要素）と呼びます。作品の形を変えるには、まず**【エレメント決定】アイコンで対象となるエレメントを決めてから、変形を行う具体的な部分を選択します。**

例として【めん】を選んでみてください。カーソルを作品のいずれかの面に重ねると、下にある面が**“黄色”**になります。この状態でAボタンを押すと、この面が選択されます。選択された面はカーソルが重なっているときは**“ピンク色”**で、カーソルが外れているときは**“むらさき色”**で表示されます。続けて別の面を選択すれば、複数の面を同時に選ぶことができます。**ただし同時に選べるエレメントの数は30個までです。**これはどのエレメントに関しても同じです。選ばれているエレメントを解除するには、そのエレメントにカーソルを重ねてAボタンを押します。また複数のエレメントが選ばれているときは、作品の背景部分にカーソルを動かしてAボタンを押せば、一度にすべて解除できます。なお、エレメントを【モデル】にし、何も選択していない状態でこの操作をすると、作品全体が選択されます。

ほねぐみひょうじアイコン

エレメントの「線」は黒色で表示されていますが、これは【モデラー基本画面】に戻ると消えます。【ほねぐみひょうじ】アイコンを押すと、この黒い線を【モデラー制作画面】でも消して見ることができます。作品の仕上がり具合を途中で確認したいときに便利です。もう一度アイコンを押すと、元の表示に戻ります。

各エレメントの変形・加工

サンプルモデルをセットしたら、エレメントを選び、「変形アイコン」「加工アイコン」を使って作品をつくっていきます。選んだエレメントによって少しずつ内容がちがうので、ここからは各エレメントごとにアイコンの使いかたを説明していきます。

変形アイコン

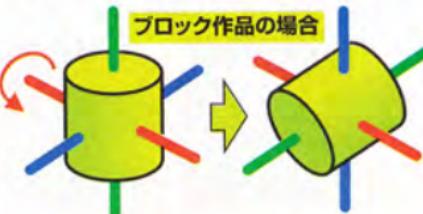
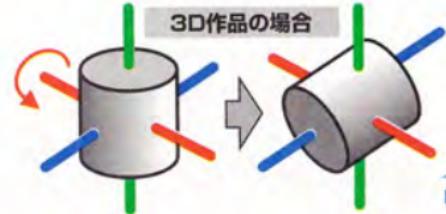
加工アイコン
次のページがある場合は ⬇ を押してください。

【モデル】を選んだときの変形・加工

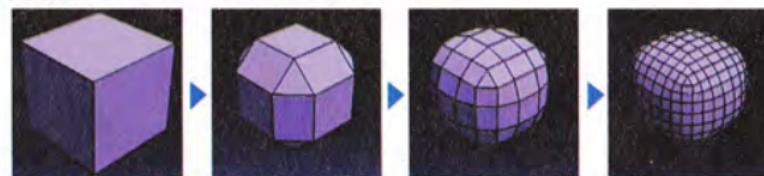
● **【いちをかえる】【おおきさをかえる】**

選んだモデルを移動または拡大・縮小させます。これは「ブロック作品」をつくるときと同じ働きです。「方向アイコン」を選んでから3Dスティックを動かしてください。

● **【むきをかえる】**

選んだモデルを回転させます。「ブロック作品」の場合はこのアイコンを使うと、軸もいっしょに回転しますが、【モデラーロケット】では軸は常に一定の向きに固定されます。

【モデル】を選んだときの変形・加工

● 【なめらかにする】 (1/2ページ)

モデルのすべての角を大きく削り、ポリゴン数を多くして全体的になめらかなモデルに変えます。

立方体をどんどんなめらかにしていった例

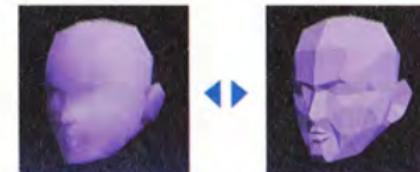
● 【コピー】【はんてんコピー】 (1/2ページ)

選んでいるモデルをコピーして増やします。「ブロック作品」をつくるときと同じ働きです。

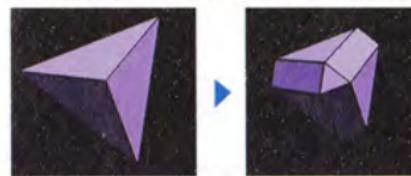
● 【けす】

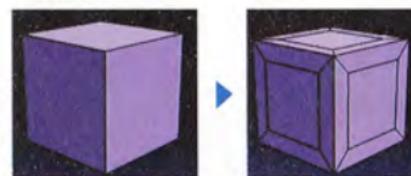
選んでいるモデルを作品から取り除きます。

● 【しつかんをかえる】 (2/2ページ)

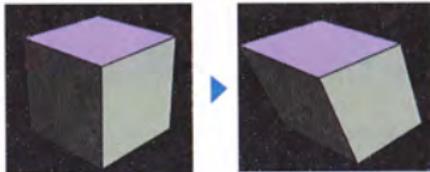
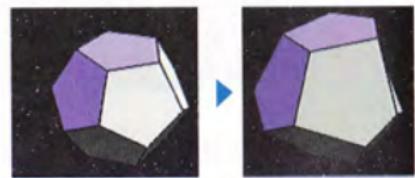
モデルごとに見た目を柔らかい感じにするか、硬い感じにするかを設定できます。押すたびに切り替えができます。

【モデル】を選んだときの変形・加工

● 【かどをおとす】 (2/2ページ)

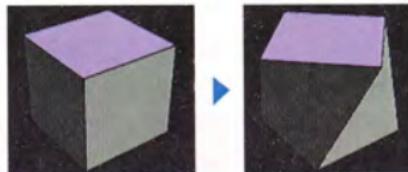
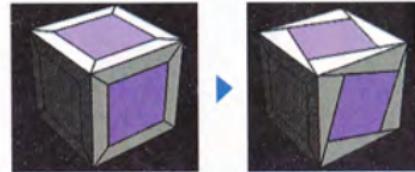
モデルの「線」や「点」の部分を、ヤスリで削ったような感じにして「面」をつくります。「めんとり」という名前で呼ばれることもあります。

● 【ちいさいめんをつくる】 (2/2ページ)

モデルを構成しているすべての「面」の内側に、ひとまわり小さい同じ辺数の「面」をつくります。

【なめらかにする】【かどをおとす】【ちいさいめんをつくる】は一気にポリゴンの数が増えるので、複雑なモデルのときは使えないことがあるよ。

●【いちをかえる】

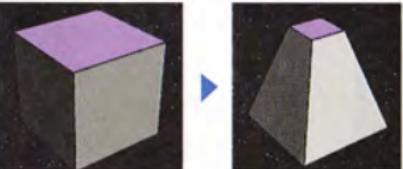
選択されている「面」を、選んだ軸と平行に移動させます。「方向アイコン」には今までになかった**【たいしょうに】**という方向が加わります。「面」の場合、その方向は**選んだ面に対しての垂直方向（面の向いている方向）**です。また【すべてのほうこう】を選んだ場合は、画面上の見た目の方向に移動します。

立方体の上面を移動

2つの「面」を選んで【たいしょうに】移動

●【むきをかえる】

選択されている「面」を、選んだ軸を中心にして回転させます。

立方体の上面を回転

2つの「面」を選んで【たいしょうに】回転

【めん】を選んだときの変形・加工

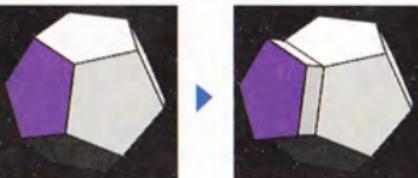
●【おおきさをかえる】

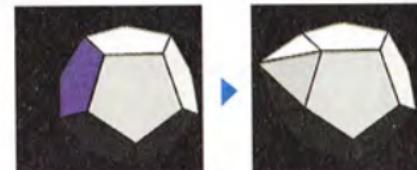
選択されている「面」を、選んだ軸に沿って拡大・縮小させます。

立方体の上面を【すべてのほうこう】に縮小

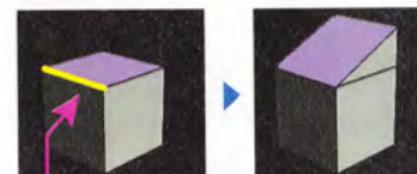
●【パネルをつくる】 （1/2ページ）

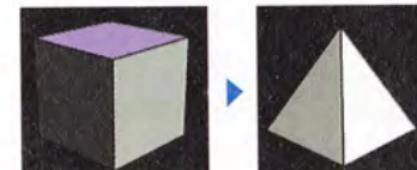
選択された「面」のコピーをつくります。方向を決めて移動先を決定すると、「面」はうすい**厚みをもった「モデル」に変化**します。

●【ひきだす】 （1/2ページ）

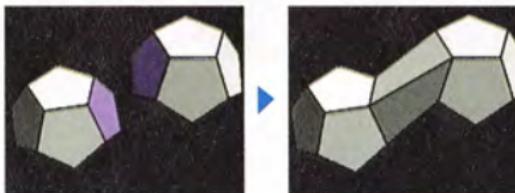
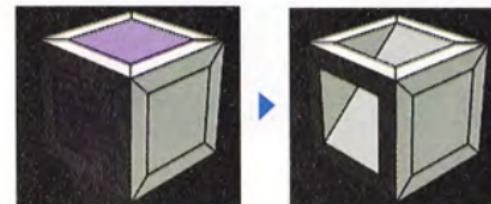
机の“ひきだし”を出し入れするような感じで、「面」を引っぱり出したり押し込んだりできます。

●【とがらせてひきだす】 (1/2ページ)

【ひきだす】の応用で、選択されていた「面」は「点」となって引き出されます(または押し込まれます)。大きく引き出した場合はその部分が“トゲ”のようになります。

●【せんをおさえてひきだす】 (1/2ページ)

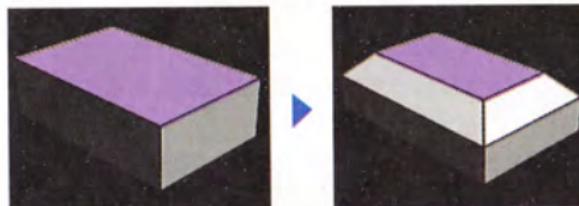
これも【ひきだす】の応用です。「面」を引き出す前にその周りにある「線」を一カ所指定してから3Dスティックを動かすと、指定された「線」が固定された状態で「面」が引き出されます。「面」を2つ以上選んでいるときは使えません。

この「線」を指定
●【けす】

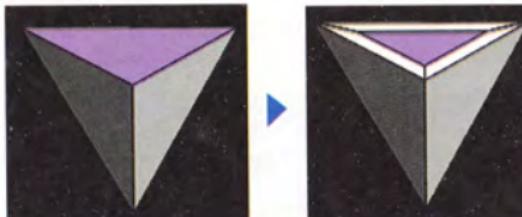
「面」を消すと、「モデル」は**消えた「面」をふさぐようにして変形**します。例えば立方体の「モデル」の場合、1面を消すと“箱”のような形にはならずに“四角すい”になります。

●【つなげる/トンネル】 (2/2ページ)

【つなげる】と【トンネル】の2つの機能を持つアイコンです。どちらの場合も**2つの「面」を選択してから**アイコンを押します。

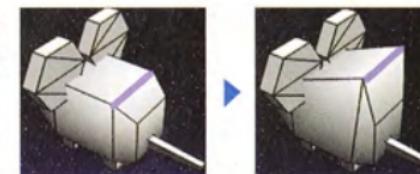
【つなげる】は、モデルが2つある場合、それぞれのモデルで**同じ辺数の「面」**を1つずつ選択し、その「面」どうしをつなげます。「面」と「面」の向きによっては、つながらないこともあります。

【トンネル】は、**モデルに穴をあける**ときに使います。1つのモデル内で同じ辺数の「面」を2つ選んでください。これも選んだ「面」の場所によってはトンネルができない場合があります。

【めん】を選んだときの変形・加工

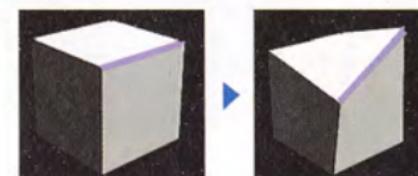
● 【かどをおとす】 (2/2ページ)

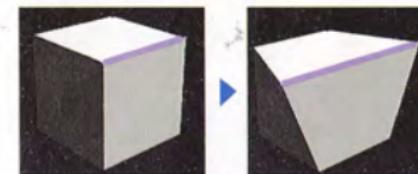
選択された「面」の周りにある「線」を削り、「面」をつくります。

● 【ちいさいめんをつくる】 (2/2ページ)

エレメントを【モデル】にしているときの【ちいさいめんをつくる】アイコンの効果を、「面」単位で行うことができます。

【せん】を選んだときの変形・加工

● 【いちをかえる】

選択されている「線」を、選んだ軸と平行に移動させます。ただし【すべてのほうこう】を選んだ場合は画面上の見た目の方向に、**【たいしょうに】**を選んだ場合はその**「線」をはさむ2つの「面」が向いている方向の中間**に移動します。

● 【むきをかえる】

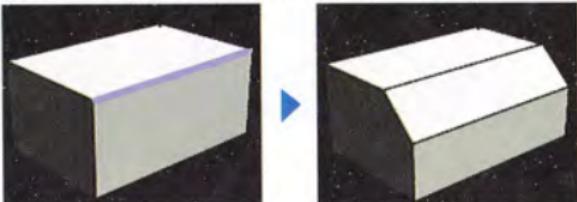
選択されている「線」を、選んだ軸を中心にして回転させます。

● 【おおきさをかえる】

選択されている「線」を、選んだ軸に沿って拡大・縮小させます。

【せん】を選んだときの変形・加工

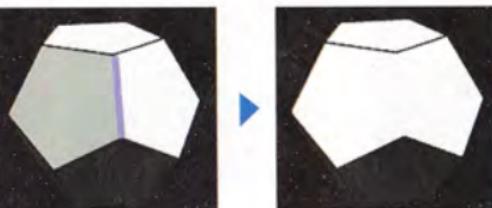
●【きる】

「線」を**等間隔で分割**します。アイコンを押すと画面右側に2～5までの分割数が表示されるので、希望する数字を選んでください。見た目の変化はありませんが、もう一度その「線」にカーソルを合わせると、「線」が切れているのを確認できます。切り目の部分は「点」となります。**おもな使いかたとしては、このあとにエレメントを【てん】に変更し、「点」と「点」をつないで「面」を切ります**(P60)。

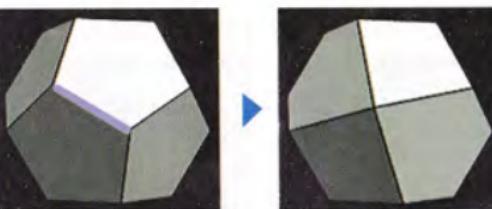
●【かどをおとす】

選択されている「線」を削り、「面」をつくります。

【せん】を選んだときの変形・加工

●【はずす】

選択した「線」を消します。ムダな「線」を処理する場合や、新たに「線」をつくろうとするときに、交差してジャマになる「線」を消す場合によく使います。2つの接している「線」を選んだときは使えません。

【けす】または【はずす】を使って「面」「線」「点」を消すと、「モデル」によっては『ポリゴンスタジオ』では**つくれない形**になってしまうことがあるんだ。そういうときはアイコンを押すと同時に「モデル」そのものが画面から消えてしまうので注意、注意!!
もし消えてしまったら、あわてずに【やりなおし】アイコンで元の状態に戻してしまおう。

●【けす】

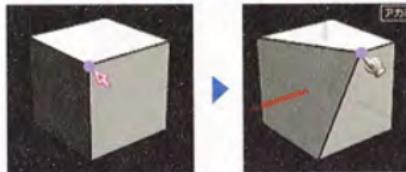
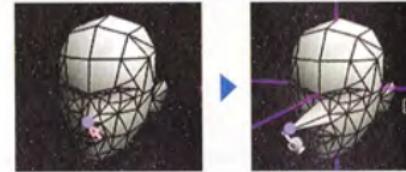
選択している「線」を、その中間に位置する「点」に変更します。

【てん】を選んだときの変形・加工

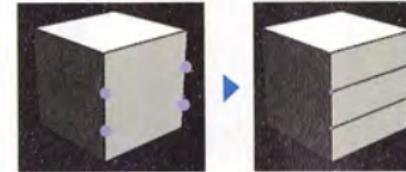
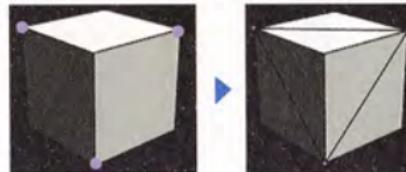
● 【いちをかえる】

選択されている「点」を、選んだ軸と平行に移動させます。「点」を選んだ場合の**【たいしょうに】**の方向は、その「点」の周りにあるすべての「面」の向きを平均化した方向となります。**「点」を「モデル」の外側方向につまみ出したいときには、【たいしょうに】を選ぶともっとも自然な感覚で操作ができます。**

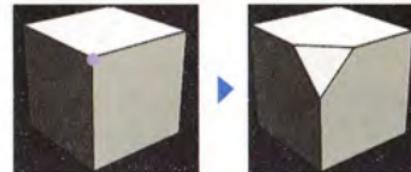
軸に沿って移動

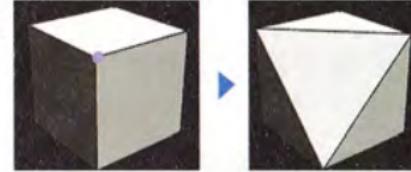
【たいしょうに】移動

※エレメントを【てん】にしたときは、【むきをかえる】アイコンと【おおきさをかえる】アイコンは表示されません。

● 【つないできる】

2つ以上の「点」を選択し、それぞれの「点」を直線で結ぶようにして「面」を切ります。

【てん】を選んだときの変形・加工

● 【かどをおとす】

選択している「点」を削り、「面」をつくります。

● 【けす】

選択した「点」を消します。【かどをおとす】を大きな面積で行ったようになります。

【つくりかたムービー】をお手本に！

【モデラー基本画面】にある【つくりかたムービー】では、シンプルな立方体をどんどんと変形・加工し、ひとつの作品に仕上げていく**“プロの仕事”**を見ることができます。これまで説明してきた「変形アイコン」「加工アイコン」の具体的な使いかたや、「3D作品」づくりのコツなどを知ることができるはずです。

【つくりかたムービー】アイコンを押すと、12個の作品アイコンが表示されます。つくりかたを見たい作品のアイコンを押せば、【モデラー制作画面】での作業シーンを録画したムービーが流れ始めます。途中で見るのをやめるときはBボタンを押してください。

「3D作品」のペイント

【モデラー制作画面】で「3D作品」の形をつくったら、その作品に色を塗ることができます。「3D作品」は「ブロック作品」のように色を重ねるだけではなく、『マリオアーティスト　ペイントスタジオ』で絵を描くように細かい部分に色を塗ったり、スタンプを押したりすることができます。『ペイントスタジオ』との大きなちがいは、カメラを回転させることで、**作品の“裏側”にもペイントができる**ことです。

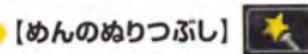
各アイコンの使いかた（これまでに説明してきた基本的なアイコンは省きます）

「ペン」アイコンと「太さ」アイコン

「ペン」アイコンは押すたびにペンの種類が替わります。ペンを選んだら、それを使うときの太さを【ほそい】【ふつう】【ふとい】の中から選んでください。

● 【フェルトペン】【すいさいブラシ】【スプレー】

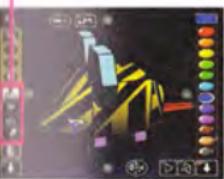
それぞれの画材を使ったような効果で色を塗れます。

● 【めんのぬりつぶし】

カーソルの先にある円で囲まれた面を、すべて同じ色で塗りつぶします。

● 【いろをたべる】

塗った部分が透明になります。たとえば「メガネ」の形の作品をつくった場合、レンズの部分の色を塗るときに使うと効果的です。

「ペン」アイコンを使った場合、**色が塗られるのは作品の“画面上で見えている部分”だけ。**作品に塗り残しがないように、Bボタンでカメラを回転させて、作品の裏側や隠れている部分にもキチンと色を塗ろう。

道具アイコン

● 【ぬりつぶし】 (1/2ページ)

作品を構成している「モデル」ごとに色を塗ります。ただしそのモデルがすでに何色かに塗り分けられている場合は、カーソルの先にある色だけが選んだ色に塗りつぶされます。

● 【いろをかさねる】 (1/2ページ)

「ブロック作品」をペイントしたときのように、「モデル」ごとに少しずつ色をつけていくことができます。

● 【スタンプ】 (1/2ページ)

画面右側にいろんなスタンプが表示されます。使いたいスタンプのアイコンを押すと、カーソルの先にスタンプが表示されます。**Bボタンを押しながら3Dスティックを動かすと、スタンプの拡大・縮小ができます。**また「太さ」アイコンの代わりに【はんてん】【かいてん】アイコンが表示されるので、これを押すことにより、スタンプを反転・回転させることができます（【かいてん】アイコンは押し続けることにより回転します）。スタンプが好みの形になったら作品に重ねてAボタンを押し、スタンプします。

【はんてん】

【かいてん】

● 【けしゴム】 (1/2ページ)

色が塗られた部分を元の白色に戻します。画面右側にアイコンが表示されるので、太さを選んでください。【ぜんたいをけす】を押すと、作品に塗られているすべての色が消えます。

●【スタンプに【2Dさくひん】のロード】 (2/2ページ)

画面左下の を押してページを送ると現れるアイコンです。他のディスクにセーブされているマリオアーティストの「2D作品」を、スタンプとして使うことができます。ここでは例として『ペイントスタジオ』にセーブされている「2D作品」をスタンプにする方法を説明します。

ステップ1 アイコンを押すと【セーブ・ロード画面】に進むので、【ディスクのいれかえ】アイコンを押してください。

ステップ2 『ポリゴンスタジオ』のディスクを取り出し、『ペイントスタジオ』のディスクと入れ替えます。NINTENDO 64本体の電源は切らないでください。

ステップ3 『ペイントスタジオ』の「いれもの」にセーブされているものから、スタンプとして使いたい「2D作品」を選び、【はい】を押してロードします。

ステップ4 『ペイントスタジオ』のディスクを取り出し、もう一度『ポリゴンスタジオ』のディスクを挿入します。

ステップ5 【でる】を押すと【ペイントする】の画面に戻ります。画面には今ロードした「2D作品」がスタンプとして表示されます。

便利アイコン

●【スポイト】

アイコンを押すとカーソルがスポイトの形になります。作品の一部に重ねてAボタンを押すことで、その部分の色を吸い取り、現在選んでいる色をその色に変更することができます。

●【マスキング】

このアイコンを押してから作品の「モデル」部分を押すと、そのモデルは半透明になり、**ペンなどが触れても色がつかなくなります。**このように保護された状態を「マスキング」と呼びます。「モデル」ごとにきれいに色を塗り分けたい場合に使うと効果的です。マスキングされた部分は、もう一度【マスキング】カーソルで押すことによって元に戻ります。

おぼえておこう!

ペイントされた「3D作品」の形を変えようとして、再び【モデラー制作画面】に進むと、作品のペイントは消えてしまうよ。じっくりとペイントするのは最後の作業にしたほうがいいね。

「3D作品」のいろいろな利用方法

「ブロック作品」の一部として使う

つくった「3D作品」は【モデラーロケット】モードから出ると、【プロ・基本画面】あるいは【かんたん・基本画面】で「ブロック作品」といっしょに表示されます(「ブロック作品」が存在する場合)。そのまま「ブロック作品」をつくる画面に進めば、その「3D作品」をひとつのブロックとして移動、回転、拡大・縮小し、「ブロック作品」の一部に使うことができます。ただし**1つの「ブロック作品」につき、使える「3D作品」は1つのみ**です。コピーして増やすことはできません。

※「3D作品」は【ブロックドーム制作画面】の"20個のブロック数制限"とは関係なく使用することができます。

※【モデラー基本画面】に「3D作品」が表示されている状態ならば、【ブロックドーム制作画面】でその「3D作品」を消してしまっても、【3Dさくひんのよびだし】アイコンを押すことによって、もう一度セットすることができます。

「3D作品」を単独で使う

【ブロックドーム制作画面】または【かんたん・制作画面】ですべてのブロックを消し、「3D作品」だけを残すことによって、【ステージUFO】モードで「3D作品」を単独で展示することができます。
また【ちょっときゅうけい】の『ゴーゴーパーク』では、「3D作品」を動かして楽しむことができます。

『タレントスタジオ』のムービーに登場させる

『ポリゴンスタジオ』のディスクにセーブした「3D作品」は、『マリオアーティスト　タレントスタジオ』の【ムービーをつくる】モードで、タレントの一種として使うことができます。以下は『タレントスタジオ』のディスクを64DDに挿入して電源を入れた際の操作です。

ステップ1　『タレントスタジオ』の「タレントセレクト画面」（タレントスタジオ取扱説明書P44参照）で【[3Dさくひん]のロード】アイコンを押し、【セーブ・ロード画面】で【ディスクのいれかえ】アイコンを押します。

ステップ2　『タレントスタジオ』のディスクをいったん取り出し、『ポリゴンスタジオ』のディスクを挿入します。

ステップ3　『ポリゴンスタジオ』の「いれもの」の中からムービーに登場させたい「3D作品」を選びます。

ステップ4　【はい】を選んで作品をロードしたら、もう一度『タレントスタジオ』のディスクと入れ替えます。

ステップ5　【でる】を押して「タレントセレクト画面」に戻ると、「タレントボックス」の中に「3D作品」が表示されます。この「3D作品」は『タレントスタジオ』でつくったタレントとほぼ同じように扱って、ムービーに登場させることができます。

※ポリゴン数やモデル数が極端に多い、複雑な「3D作品」をロードした場合、ムービーの表示速度が遅くなることがあります。

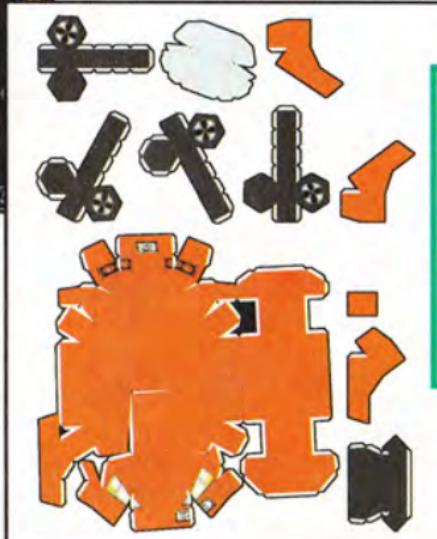
※「3D作品」がムービーの中でできるアクションの種類は、通常のタレントとはちがうものです。

※既存の「ムービー作品」のタレントを「3D作品」と入れ替えた場合、そのタレントが出演していたシーンに「3D作品」が現れますが、設定していたアクションや一部の演出は無効となるので、新たにこれらを設定し直す必要があります。

プリントサービスで“ペーパークラフト”を手に入れる

ペーパークラフトとは、紙を切り抜き、折り曲げ、ノリで貼り付けてつくり上げる工作です。特定の条件を満たした「3D作品」を、マリオアーティスト作品通信ソフト『コミュニケーション キット』と『NINTENDO 64 モデム』を使ってランドネットに送れば、その作品の展開図をプリントアウトしたペーパークラフトが自宅に届けられます。

つくった作品をアップロードすると…

※ペーパークラフト用の「3D作品」をペイントする場合、【スタンプに[2Dさくひん]のロード】のアイコンは使えなくなります。

このようにプリントアウトされたシートが送られてくるので…

組み立てれば、自分の作品が実物のモデルに！

ペーパークラフトにできる「3D作品」

ペーパークラフトにしたい「3D作品」をつくるには、【モデラー基本画面】で**【クラフト】アイコンを押して「ON」の状態にしてから作品をつくります。**すでに何か作品が表示されている場合は【クラフト】アイコンが押せないので、いったん【モデラー制作画面】に進んで作品を消す必要があります。

【クラフト】アイコンを「ON」にしてつくられた作品は、セーブするときに**サムネイルに「P」という文字**がつきます。『コミュニケーション キット』で「ネットスタジオ」の【プリントサービス】にアップロードできるのは、このタイプの作品だけです。【クラフト】アイコンを「ON」にすると、「3D作品」をつくる際に以下のような制限が設けられます。

ポリゴン数は300枚まで

300ポリゴンを越える作品はつくれません。

サンプルモデルは【きほんモデル】のみ

最初に選べるサンプルモデルは【きほんモデル】の1ページ目にある7種類だけとなります。

サンプルモデルの追加はできない

作品は最初に選んだ1つのサンプルモデルを変形・加工しながらつくっていきます。別のサンプルモデルを選んで作品に加えることはできません。

「モデル」どうしを重ねることはできない

作品、または作品の一部をコピーして移動させる場合、2つが重なる位置に置くことはできません。これはそのような形はペーパークラフトにできないためです。これ以外にも構造的にペーパークラフトにできない形はつくれない場合があります。

これらの"できない"ことをしようとすると、アイコンが押せなくなったり、作品が元の形に戻されたりします。

「3D作品」のアップロード（ランドネットへの作品の送りかた）

ペーパークラフト用の「3D作品」ができたら、まず『ポリゴンスタジオ』のディスクにそれをセーブし、いったんNINTENDO 64本体の電源を切ります。作品をランドネットの**「ネットスタジオ」**にアップロードするには、『NINTENDO 64 モデム』（ランドネットスターターキットに付属）を正しく接続してから電源を入れ、『マリオアーティスト コミュニケーション キット』のディスクを挿入してください。

- 『NINTENDO 64 モデム』の接続方法や使用上の注意については「ランドネットスタータキット取扱説明書」をよくお読みください。また操作方法については**「コミュニケーション キット取扱説明書」をよくお読みいただき、**正しく通信設定を行った上で、アップロードしてください。
- 「ペーパークラフト」のプリントサービスをご利用になるには**サービス料が必要です。**「ペーパークラフト」に関する料金、サービス開始時期、配送にかかる日数などの情報については、『ランドネットディスク』を使って「ネットスタジオ」のコーナーをご覧ください。

ステップ1 『コミュニケーション キット』のメインメニューで【セーブ・ロード】を選び、ディスクの入れ替えを行って『ポリゴンスタジオ』の「3D作品」を『コミュニケーション キット』にコピーします。

ステップ2 メインメニューで【ネットスタジオ】を選び、さらにその中で【プリントサービス】を選びます。

ステップ3 【プリントサービス】のメニューに【ペーパークラフト】が表示されていない場合は、【最新メニュー】を押してメニューを表示させます。

ステップ4 【ペーパークラフト】のメニューを押し、画面の指示にしたがって作品を選んだら【さくひんをおくる】アイコンを押します。

ステップ5 プリントする枚数と、料金の支払い方法を選びます。続けて「ペーパークラフト」の送り先が表示されます。問題がなければ【はい】を押し、アップロードを始めます。

ギャラリー

～ 作品をまとめて鑑賞 ～

【モードセレクト画面】の【ギャラリー】を選べば、ディスクにセーブされている作品を「いれもの」ごとに鑑賞することができます。

画面に表示される「いれもの」は【セーブ・ロード画面】の「いれもの」と対応しています。「いれもの」にカーソルを合わせると、中に入っている作品の数と名前を確認することができます。見たい作品が入っている「いれもの」を選ぶと、作品が順番に表示されていきます。途中で見るのをやめるときはBボタンを押してください。

おぼえておこう!

【ギャラリー】で作品を鑑賞すると、各モードで現在表示されてる作品は消えてしまうんだ。セーブしてあるなら、またロードすればいいから大丈夫だけど、そうじゃないなら【ギャラリー】を選ぶ前にセーブしておこう。

Producer	澤野　貴夫
Director	松岡　洋史
Designers	藤井　英樹 桑原　浩安 大西　洋 鎌田　真男 大坪　大剛
Programmers	西山　尚哉 河本　浩一 矢田　裕人 太田　敬三 西村　亨仁
Modeling System Programmers	Hillel Rom Chris Cederwall Larry Malome Luca Pisati
Sound Composer	戸高　一生
Sound Programmer	井田　康
Technical Support	安田　芳人
Special Thanks	渋谷　明夫 松浦　謙二 朝妻　尚子 内田　暁子 北村　香織 小島　しのぶ 古市　健次 山岸　亮 渡辺　大紘 スーパーマリオクラブ
Supervisor	宮本　茂
Executive Producer	山内　溥
Manual Editor & Designer	酒井　康裕

画面にエラーメッセージが出た場合の対処方法

ゲーム中、64DDが正常に動作しなくなった場合、テレビ画面にエラーNo.及びメッセージが表示されることがあります。その際は64DDの取扱説明書に記載されている「7.エラーメッセージ一覧表」に従って対処してください。また一覧表に記載されていないエラーNo.が表示された場合は、64DDのアクセスランプが消えていることを確認したうえでディスクをいったん抜き、NINTNDO 64本体の電源を入れ直してから、再度ディスクを挿入してみてください。なお、対処方法に従っても正常に動作しない場合は、この取扱説明書の裏表紙に記載されている最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

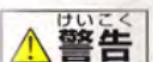
また、エラーNo.の付かない下記のメッセージが表示されたときは、何らかの原因により、ディスク内に保存されているデータの一部が破損してしまった可能性があります。

「このディスクはデータがこわれています。ただしいディスクにいれかえてください。」

この場合も最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

- このディスクには、つくり終えた作品や制作途中の作品をセーブ(記録)しておくセーブ機能がついています。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、アクセスランプ点滅中にイジェクトボタンやリセットスイッチを押す、電源スイッチをOFFにする、操作の誤りなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

本製品は、日本国内仕様の "NINTENDO 64" に接続した場合のみ動作を保証しています。海外仕様の "NINTENDO 64" に接続されても動作を保証致しません。また、海外ではテレビの構造、放送方式が異なるため、日本国内仕様のNINTENDO 64と64DDを使用することはできません。

この 64DD（ロクヨン ディーディー）マークは、任天堂およびランドネットディディよりライセンス許諾を受けている 64DD 専用ディスクに表示されています。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

京都（本社）	京都市東山区福稲上高松町60番地 〒605-8660　TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 〒101-0041　TEL.(03)3254-1647
大阪サービスセンター	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 〒531-0074　TEL.(06)6376-5970
名古屋サービスセンター	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041　TEL.(052)571-2506
岡山サービスセンター	岡山市奉還町4丁目4番11号 〒700-0026　TEL.(086)252-2038
札幌サービスセンター	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 〒060-0009　TEL.(011)612-6930

●電話受付時間　月～金　午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。